

---

**Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física: Uma Experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental**

---

**The Use of digital electronic games in physical education classes: An experience with 6th grade students****El uso de juegos electrónicos digitales en clases de educación física: Una experiencia con estudiantes de sexto grado**Costa, Janner Silva da<sup>1</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3740-9075>Andrade, Alexandra Nascimento de<sup>2</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-9525-4585>Ximenes, Marcela Dantas<sup>3</sup> (Manaus, Amazonas, Brasil)ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4713-4877>Gonçalves, Carolina Brandão<sup>4</sup> (Manaus, AM, Brasil)ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3860-3195>**Resumo**

Este artigo é resultado de uma intervenção pedagógica, que teve como objetivo investigar o uso do jogo eletrônico *Just Dance* para o processo de leitura das produções e manifestações culturais corporais, concebidas no contexto da linguagem corporal., em atividades realizadas nas aulas de Educação Física, com alunos do 6.º ano do Ensino Fundamental, de uma escola estadual, da zona leste da cidade de Manaus - AM. Desta maneira, verificamos as possibilidades do uso dos jogos eletrônicos do XBOX nos encontros de Educação Física, tecendo uma reflexão sobre o papel que as diferentes mídias ocupam na sociedade contemporânea e como seu uso pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem – com destaque para uma experiência nas aulas de Educação Física. Mediante a uma pesquisa-ação interventiva, organizada por meio de uma sequência didática, percebemos a necessidade do docente aliar as novas tecnologias em suas práticas pedagógicas. Uma vez que, diante dos resultados evidenciamos a satisfação e participação dos alunos ao jogarem o *Just dance*, o que pode ser aliado aos conteúdos de Educação Física e, com isso conseguir maior número de adeptos de uma vida mais ativa e saudável, trabalhando a motricidade, a coletividade, a coordenação motora, entre outros objetivos deste componente curricular. Dentre as inúmeras opções de jogos eletrônicos digitais que podem ser trabalhados neste sentido, destacamos o *Just Dance*, por ter sido escolhido pelos alunos desta investigação.

**Palavras-chave:** Educação física. Ensino fundamental. Jogos eletrônicos

**Abstract**

This article is the result of a pedagogical intervention, which aimed to investigate the use of the Just Dance electronic game for the process of reading body productions and cultural manifestations, conceived in the context of body language, in Physical Education classes, with students, from 6th year of elementary school, from a state school, on the east side of the city of Manaus - AM. Thus, we verify the possibilities of using XBOX electronic games in practical Physical Education classes, reflecting on the role that different media play in contemporary society and how their use can assist in the teaching-learning process - highlighting an experience in Physical Education classes. Through an interventional research-action, organized through a didactic sequence, we realized the need for the teacher to combine new technologies in their pedagogical practices. Because, in view of the results, we demonstrate the satisfaction and participation of students when playing Just dance in Physical Education classes, which

---

<sup>1</sup> Professora da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade do Ensino do Amazonas (SEDUC/AM). UEA. [janner\\_costa@hotmail.com](mailto:janner_costa@hotmail.com)

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação na Amazônia (PGEDA) – Educante - PGEDA (UFPA). UEA. [alexandra\\_deandrade@hotmail.com](mailto:alexandra_deandrade@hotmail.com)

<sup>3</sup> Professora do Programa de pós-graduação em Letramento Digital (UEA). [mximenes@uea.edu.br](mailto:mximenes@uea.edu.br)

<sup>4</sup> Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação na Amazônia (PGEDA) – Educante - PGEDA (UFPA). UEA. [cbgoncalves@uea.edu.br](mailto:cbgoncalves@uea.edu.br)

can be combined with content and, with this, achieve a greater number of supporters of a more active and healthy life, working on motor skills. , the community, motor coordination, among other objectives of this curricular component. Among the numerous options of digital electronic games that can be worked in this sense, we highlight Just Dance, for having been chosen by the students of this investigation.

**Keywords:** Physical education. Elementary School. Electronic games

### Resumen

Este artículo es el resultado de una intervención pedagógica, cuyo objetivo fue investigar el uso del juego electrónico Just Dance para el proceso de lectura de producciones y manifestaciones culturales corporales, concebido en el contexto del lenguaje corporal, en clases de educación física, con estudiantes, desde 6to año de escuela primaria, de una escuela estatal, en el lado este de la ciudad de Manaus - AM. Por lo tanto, verificamos las posibilidades de usar juegos electrónicos XBOX en clases prácticas de educación física, reflexionando sobre el papel que juegan los diferentes medios en la sociedad contemporánea y cómo su uso puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando una experiencia en clases de educación física. A través de una investigación-acción intervencionista, organizada a través de una secuencia didáctica, nos dimos cuenta de la necesidad de que el maestro combine las nuevas tecnologías en sus prácticas pedagógicas. Porque, en vista de los resultados, demostramos la satisfacción y la participación de los estudiantes al jugar Just dance en las clases de Educación Física, que se pueden combinar con el contenido y, con esto, lograr un mayor número de seguidores de una vida más activa y saludable, trabajando en habilidades motoras. , la comunidad, coordinación motriz, entre otros objetivos de este componente curricular. Entre las numerosas opciones de juegos electrónicos digitales en los que se puede trabajar en este sentido, destacamos a Just Dance, por haber sido elegidos por los estudiantes de esta investigación.

**Palavras-Clave:** Educação Física. Enseñanza fundamental. Juegos electrónicos.

### Introdução

Este estudo emergiu de inquietações, como profissional de Educação Física, observando as dificuldades da escola, por diversas vezes, não considerar as diferentes formas que cada aluno tem em aprender na contemporaneidade – um universo em que cada vez mais as tecnologias digitais fazem parte do cotidiano (falamos, compramos, relacionamo-nos com o uso de aparelhos digitais).

Com o passar dos anos surge a evolução dessas tecnologias digitais, o que envolveu um interesse/uso dos alunos com estes meios eletrônicos quando acessíveis. O avanço dos aparelhos digitais, especificamente os jogos eletrônicos, tornou-se parte do entretenimento das crianças e jovens, o que trouxe mudança nos gostos e comportamento deles.

No início da atividade, como professora de Educação Física, os discentes ficavam eufóricos para participarem das aulas de Educação Física, atualmente, preferem os *smartphones* aos jogos na quadra.

Por tais observações, surgiu o interesse e a vontade de pesquisar sobre os impactos dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, com o seguinte problema: Podemos usar estas novas tecnologias para contribuir com o trabalho de motricidade, noção de tempo e espaço, coordenação motora, interação e trabalho em

---

equipe, nas aulas de Educação Física, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental?

A investigação foi norteada pelas seguintes indagações: Quais as literaturas existentes sobre jogos eletrônicos na educação? Como o uso dos jogos eletrônicos podem auxiliar as aulas de Educação Física? E, quais os impactos positivos e negativos do uso dos jogos eletrônicos, em especial o *Just dance*, nas aulas de Educação Física? Diante do exposto, o artigo foi organizado em: 1) O uso do jogo eletrônico no processo de ensino-aprendizagem; 2) e, Jogos eletrônicos digitais nas aulas de Educação Física.

### **Jogo eletrônico no processo de ensino-aprendizagem**

Segundo Abreu (2011) há vantagens ao utilizar os jogos eletrônicos<sup>5</sup> na educação, pois possibilita motivar o jogador, o que pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, os jogos eletrônicos podem ser usados pelos professores como uma opção instrumental, com o intuito de realizar e complementar na construção de conceitos, estimula a aprendizagem dos conteúdos curriculares e extracurriculares por meio de uma abordagem lúdica:

[...] os jogos eletrônicos educativos, além de poder ser usado de forma lúdica com os alunos, também servem como meio para aprendizagem, proporcionando que haja uma interação e instigando conhecimentos, estimulando assim, inteligências múltiplas (ABREU, 2011, p. 34).

Os jogos eletrônicos tornaram-se uma forma de entretenimento, parte da cultura contemporânea. Por conseguinte, sua história teve início quando os acadêmicos começaram a projetar jogos simples, simuladores e programas de inteligência artificial, como parte de suas pesquisas em ciência da computação. Todavia, somente a partir das décadas de 1970 e 1980 que os jogos eletrônicos se tornaram populares (ABREU, 2011).

Para Mendes (2005) um jogo eletrônico, também denominado videogame, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (*joysticks*) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, sendo, em 2005, um dos objetos mais consumidos no mundo inteiro, ultrapassando 2,8 milhões de produtos comercializados apenas em nosso país.

---

<sup>5</sup> Os jogos eletrônicos agregam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, combina imagens, sons e textos, incluindo os *minis games*, os jogos para computador (em rede ou não), os *softwares* para *videogames*, os simuladores e os *fliperamas* se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social (RAMOS, 2008).

Segundo Abreu (2011, p. 45), “os jogos eletrônicos educacionais também trabalham a solidariedade, o coletivo e o trabalho em equipe dos alunos, e essas capacidades são essenciais para o bom convívio social dos educandos”. Ao utilizarem os jogos eletrônicos, os jovens e crianças são capazes de pesquisar assuntos de seu interesse, interpretar, ler páginas e mais páginas de tutoriais de determinados jogos, a fim de assimilar a sua jogabilidade (MOURA, 2013), o que pode ser aproveitado nas práticas educativas.

### **Educação Física e Jogos eletrônicos digitais**

A Educação Física é um Componente Curricular, que traz uma seleção de conhecimentos organizados e sistematizados, devendo proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura, auxiliando na formação cultural dos alunos (CAPARROZ, 2001).

Segundo a BNCC<sup>6</sup> (2018) a Educação Física no Ensino Fundamental está incluída na área de Linguagem e no âmbito da cultura. Assim, além dos próprios movimentos a serem trabalhados em uma determinada prática, as expressões culturais também passam a ser objeto de conhecimento deste componente curricular.

Dessa forma, destacamos os jogos eletrônicos digitais neste trabalho, uma vez que eles têm uma parcela de contribuição na cultura lúdica e midiática dos alunos e da sociedade em geral, nos dias de hoje. Segundo Abreu (2011) os jogos eletrônicos vêm ganhando muito espaço no mundo midiático, assim como as tecnologias digitais tem contribuído em muitas áreas, podendo auxiliar também em práticas específicas como na Educação Física, pois:

A educação física escolar [...] É entendida como uma disciplina que tem por finalidade introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, visando instrumentalizar e formar o cidadão que possa usufruir, compartilhar, produzir, reproduzir e transformar as formas culturais do exercício da motricidade humana (BETTI, 2003, p.97).

Dumazedier (1979) subdivide o interesse pelo lazer em cinco conteúdos culturais, os quais são: físico-esportivo, manual, intelectual, social e artístico. Por muitos anos essa categorização foi o que facilitou outras reflexões na área, mas, com a evolução cultural e com novos interesses sociais, havia algumas atividades que não

---

<sup>6</sup> Base Nacional Comum Curricular que tem como objetivo garantir aos alunos estudar e aprender conhecimentos e habilidades comuns em escolas públicas e privadas de todo o País (BRASIL, 2018).

pareciam entrar em nenhum desses cinco conteúdos, o que levou Camargo (1998) a sugerir a inserção do conteúdo turístico, como um novo conteúdo cultural do lazer.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) destaca que as aulas de Educação Física devem enfatizar o enriquecimento das experiências de jovens e adultos, por meio do acesso a um vasto universo cultural, pautado com saberes corporais, experiências estéticas, emotivas e lúdicas.

O referido documento elenca três elementos fundamentais comuns as práticas corporais: Movimento corporal – elemento essencial; Organização interna – atrelada a uma lógica específica; e, produto cultural – vinculado ao lazer entretenimento, cuidado com o corpo e a saúde (BRASIL, 2018).

Para atender o que propõe a BNCC no componente curricular de Educação Física, atrelado à realidade do uso das tecnologias digitais, pensamos em usar os jogos eletrônicos digitais, porque para Gee (2009, p. 2) estamos desafiados a “[...] tornar a aprendizagem, dentro e fora das escolas, mais parecida com os *games*, no sentido de que ela use os tipos de princípios de aprendizagem que os jovens vêm todos os dias nos bons *videogames*”, pois quando a criança/aluno consegue jogar de um modo reflexivo e estratégico, oferece um ambiente de ensino-aprendizagem agradável, motivador e enriquecido, no qual poderá desenvolver aspectos pessoal e social, de forma integral e harmoniosa.

## Metodologia

A presente pesquisa traz uma abordagem qualitativa, que trabalha os dados buscando seus significados, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto. Segundo Triviños (1987) a descrição qualitativa procura captar não só a aparência, mas também seus aspectos essenciais, procurando explicar sua origem, relações e mudanças, tentando intuir as consequências. Na abordagem qualitativa o objetivo:

[...] não é, em geral, a preocupação dela a quantificação da amostragem. E, ao invés da aleatoriedade, decide intencionalmente, considerando uma série de condições (sujeitos que sejam essenciais, segundo o ponto de vista do investigador, para o esclarecimento do assunto em foco; facilidade para se encontrar com as pessoas; tempo do indivíduo para as entrevistas, etc) (TRIVIÑOS, 1987, p. 132).

Para Gil (1999), o uso da abordagem qualitativa propicia o aprofundamento da investigação das questões relacionadas ao objeto em estudo e das suas relações,

mediante a máxima valorização do contato direto com a situação estudada. No caso desta investigação buscamos investigar o uso do jogo eletrônico *Just Dance* para o processo de leitura das produções e manifestações culturais corporais, concebidas no contexto da linguagem corporal, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública estadual, da cidade de Manaus – AM.

Esta investigação é uma pesquisa-ação<sup>7</sup> do tipo interventiva, organizada mediante a uma sequência didática<sup>8</sup>, e estruturada em 5 (cinco) encontros, com uma turma de 22 (vinte e dois) alunos, de idade entre 11(onze) a 12(doze) anos, mediante a utilização do jogo de movimento do *Xbox*<sup>9</sup> (jogo *Just Dance*)<sup>10</sup> – duas vezes por semana na sala de mídia da própria escola.

Os dados coletados foram predominantemente descritivos, com material, situações (falas), acontecimentos, fotografias e anotações – transcritos no caderno de campo e registrados, mediante o uso de um *smartphone*.

A sequência didática foi formalmente apresentada aos participantes do projeto de intervenção, expressando o desejo de que todos participassem voluntariamente, propiciando a liberdade para decidirem participar ou não. Foram entregues aos pais/responsáveis termos de consentimento livre e esclarecido para preenchimento. Somente após o termo de autorização em mão, iniciaram as atividades (da sequência didática – no quadro 1).

**Quadro 1. Sequência didática da intervenção pedagógica**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	
<b>1º momento</b>	Aplicação de um questionário para analisar quanto à satisfação na prática da aula de Educação Física. Tal questionário foi aplicado em 1 hora na sala de aula aos 22 alunos participantes da pesquisa e foi estruturado com 4 perguntas fechadas.
<b>2º momento</b>	Aplicação de um segundo questionário para coletar dados quanto ao uso e/ou conhecimento do jogo eletrônico <i>XBOX</i> e escolha de um jogo, pelos alunos, para ser utilizado nas aulas de Educação Física, desenvolvendo a motricidade, ritmo, coordenação motora e trabalho coletivo.
<b>3º momento</b>	Atividades práticas com o uso do jogo de movimento <i>XBOX/Just Dance</i> na sala de mídia da escola, como mostra a imagem (Figura 1).
<b>4º momento</b>	Competição com o uso do jogo <i>Just Dance</i> , com duração de 2 horas (Figura 2);
<b>5º momento</b>	Entrevista semiestruturada – com 5 (cinco) perguntas abertas – que coletou os dados quanto à satisfação do uso do jogo eletrônico digital nas aulas práticas de Educação Física.

**Fonte:** Costa, 2019

<sup>7</sup> Segundo Pimenta & Franco (2008) é um tipo de pesquisa que propicia um processo de reflexão-ação-reflexão que ajuda aos professores a ter clareza sobre sua prática em sala de aula, promovendo mudanças atitudinais necessárias no ambiente pesquisado.

<sup>8</sup> Conforme Zabala (1998), é um conjunto de atividades ordenados, estruturados e articulados com objetivos educacionais definidos, realizado tanto com professores como com alunos.

<sup>9</sup> É um microcomputador dedicado a executar jogos de vídeo (jogo eletrônico) de diversas naturezas ou, como são conhecidos, diversos gêneros, como jogos de tiro, jogos de ação, música e outros.

<sup>10</sup> É um jogo eletrônico musical, o qual a jogabilidade é frequentemente baseada em interações do jogador com uma pontuação musical ou músicas individuais.

**Figura 1** – Alunas brincando com o *Just Dance*

Fonte: Costa, 2019

**Figura 2** – Brincando com o Jogo eletrônico digital

Fonte: Costa, 2019

Dessa forma, coletamos as informações sobre o uso do jogo eletrônico *Just Dance* nas aulas de Educação Física, vivenciando as experiências de cada momento descrito no quadro 01.

### Resultados e discussões

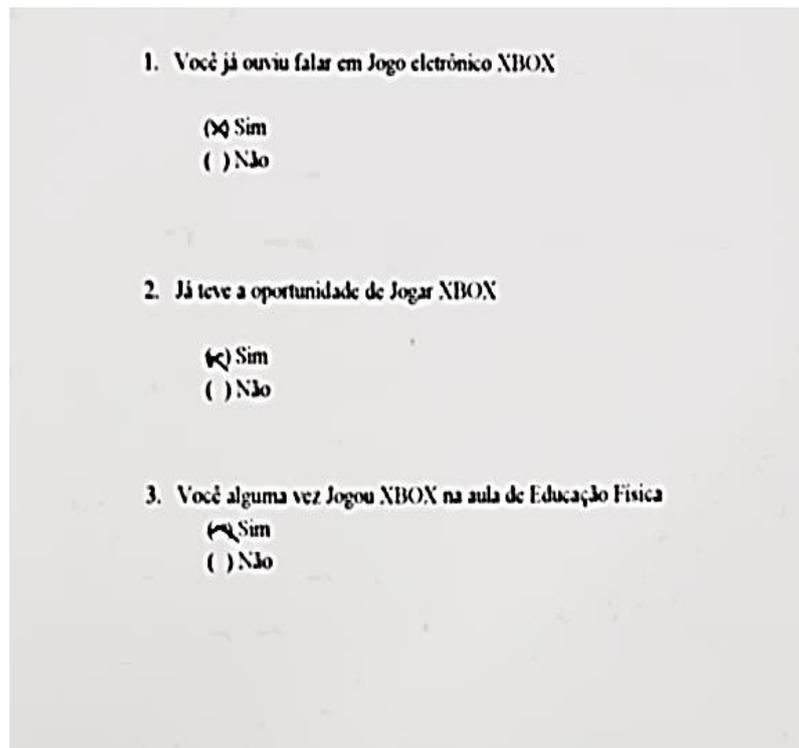
A presente pesquisa foi organizada mediante a uma sequência didática, conforme o quadro 01. No primeiro momento buscamos identificar a satisfação dos alunos quanto as aulas de Educação Física (se gostavam de participar ou não), por meio de um questionário estruturado com 04 (quatro) perguntas fechadas.

Mediante as respostas (do questionário) percebemos que alguns alunos responderam que não gostavam das atividades da disciplina. Evidenciamos também, que algumas meninas ficavam escondidas na sala e/ou banheiro para não participar das práticas pedagógicas na quadra.

Quanto ao uso do XBOX, no segundo questionário (figura 4) a maioria dos alunos disseram já ter jogado, e os que não havia, relataram já ter brincado em PS2, PS3 e PS4<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> Aparelhos parecidos com o XBOX.

Figura 4 – 2º Questionário



1. Você já ouviu falar em Jogo eletrônico XBOX

Sim  
 Não

2. Já teve a oportunidade de Jogar XBOX

Sim  
 Não

3. Você alguma vez Jogou XBOX na aula de Educação Física

Sim  
 Não

Fonte: Costa, 2019

Na entrevista semiestruturada (figura 5) os 22 (vinte e dois) estudantes responderam que gostaram muito das aulas de Educação Física com o uso do jogo eletrônico *XBOX*. O corpo discente participou efetivamente das atividades, o que evidenciou, nesta intervenção, que o jogo *Just Dance* pode contribuir no envolvimento, incluindo o trabalho com os movimentos corporais, estando de acordo com o que os alunos gostam - de se divertir -, conforme as respostas dos alunos 01, 02 e 03:

**Aluno 1:** *Eu gostei das aulas de Educação Física, porque foram divertidas e diferentes.*

**Aluno 2:** *Eu gostei. Ficaram mais atraentes e alegres com o uso do XBOX.*

**Aluno 3:** *Não gosto mais de perder as aulas de Educação Física. Agora são diferentes. E eu adoro dançar!<sup>12</sup>*

<sup>12</sup> Transcrição da entrevista.

Figura 5 – Entrevista semiestruturada

Questionário de satisfação dos alunos quanto ao uso do XBOX nas aulas de Educação Física

- 1- Você já teve outras experiências com o jogo Xbox na escola  
Comente  
Não só na aula de Educação Física.
- 2- O que mais chamou a sua atenção nas aulas práticas com o uso do Xbox  
Que é muito legal nas aulas práticas, mas é pouco difícil.
- 3- Quais os pontos positivos desta experiência  
Que é bacana e muito divertido praticar no Xbox
- 4- Relate os pontos negativos  
O ponto negativo é pouco difícil.
- 5- SE houvesse uma próxima oportunidade de participar de uma aula como esta, você participaria novamente  
Dei tudo normalmente

Fonte: Costa, 2019

Segundo Leite (2011, p. 70) “o esporte virtual, praticado nos *videogames* e terminais de computador, faz parte de outra realidade, mais veloz, mais bonita, mais atraente e com maior chance de sucesso.” Ou seja, os *softwares* com competições esportivas, garantem, aos seus jogadores, emoções similares às vividas concretamente.

Já existem estudos que comprovam que o uso do XBOX contribui para elevar o nível de atividade física diária dos indivíduos, com efeitos positivos sobre a saúde, dando oportunidade para as crianças serem fisicamente ativas no ambiente escolar (RANHEL, 2009).

Para Ferreira (2012) o professor será desafiado, pois a lógica para esta prática é diferente da educação tradicional. No entanto, é necessário que percebam esta mudança, pois as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida dos alunos.

O desafio não é apenas dos professores, todavia é também uma questão das escolas aceitarem as mudanças nos processos de ensino-aprendizagem e se adequarem a esta realidade. Corroboramos com Athayde (2016) quando destaca que as vivências com o uso do *Just dance* coloca o profissional de Educação Física diante de novos desafios, nos quais deve tentar maximizar as vantagens da utilização das tecnologias digitais e dos jogos virtuais em sala de aula, minimizando suas desvantagens.

---

## Considerações finais

A intervenção pedagógica foi exitosa em relação a aceitação dos alunos, que participaram ativamente, jogando o *Just Dance* nas aulas de Educação Física. Mediante a fala do aluno que não assistia a aula e passou a participar de todos os encontros (da sequência didática).

Dessa forma, contribuiu também no processo de leitura das produções e manifestações culturais corporais, concebidas no contexto da linguagem corporal, nas aulas de Educação Física, sendo mais uma prática pedagógica a ser explorada pelos professores, não só desse componente curricular.

Podemos destacar que os jogos eletrônicos, podem ser inseridos nos espaços educacionais com um aspecto pedagógico, desde que seja planejado e organizado de maneira educativa, pelos professores.

Contudo, não podemos deixar de levantar sempre reflexões com os alunos sobre o uso abusivo e de dependência que os jogos eletrônicos digitais podem causar. Ressaltando assim, que esses jogos podem contribuir para as aulas de Educação Física, todavia, eles precisam estar aliados aos conteúdos dos Componentes Curriculares e as atividades pedagógicas (teóricas e práticas).

Esperamos que novas investigações possam explorar mais profundamente o uso dos jogos eletrônicos digitais, articulados com a Educação Física escolar e outros componentes curriculares, com o intuito de subsidiar as práticas pedagógicas dos professores e a aprendizagem dos alunos de forma lúdica.

## Referências Bibliográficas

ABREU, A. C. de. **O uso de softwares na aprendizagem de Matemática**. Monografia (Especialização em Informática na Educação) - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Orientador: Prof. MSc. Ivailton Monteiro Santos. Disponível em: <[http://www.ic.ufmt.br:8080/c/document\\_library/get\\_file?p\\_l\\_id=58070&folderId=60483&name=DLFE-2315.pdf](http://www.ic.ufmt.br:8080/c/document_library/get_file?p_l_id=58070&folderId=60483&name=DLFE-2315.pdf)>. Acessado em: 15 de novembro de 2019.

ATHAYDE, R. **Jogos Digitais na Educação Física escolar: Just Dance Now vai para sala de aula**. Florianópolis, 2016. Monografia de Especialização submetida ao Programa de Pós-graduação em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2016. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167303/TCC\\_Athayde.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167303/TCC_Athayde.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acessado em: 23 de Janeiro de 2020.

BETTI, M; ZULIANI, L. R. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**. V.I, n.1,p.73-81, 2003.

BRASIL, BNCC. **A BNCC é o ensino de Educação Física**. Parte 1. PNLD, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao\\_revista.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao_revista.pdf)>. Acesso em: 23/01/2020.

CAMARGO, L. O. de L. **O que é lazer**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CAPARRÓZ, F. E. (org.). **Educação Física Escolar: política, investigação e intervenção**, v.1. Vitória, ES: PROTEORIA, 2001.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FERREIRA, S. de L. As tecnologias de informação e de comunicação e as possibilidades de interatividade para a educação. In: PRETTO, N. de L. **Tecnologias e novas educações**. Salvador: EDUFBA, 2012.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LEITE, L. S. Mídia e a perspectiva da tecnologia educacional no processo pedagógico contemporâneo. In: Wendel. Freire, Dimmi. Amora (Org.). **Tecnologia e Educação: As mídias na prática docente**. Rio de Janeiro: Wak. Ed., 2011.

MENDES, C. L. **Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação**. São Paulo: Papyrus, 2005.

MOURA, J. S. **Jogos eletrônicos e professores: primeiras Aproximações**. Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jm.pdf>>. Acessado em 06 de dezembro de 2019.

PIMENTA, S. G.; FRANCO, M. A. S. **Pesquisa em educação. Possibilidades investigativas/formativas da pesquisa-ação**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

RAMOS, D. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RANHEL, J. **O Conceito de jogo e os jogos computacionais**. In: Lúcia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 322.

TRIVIÑOS, A. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

ZABALA, A. **A prática Educativa**. Editora Artes Médicas Sul Ltda. Porto Alegre. 1998.

**Janner Silva da Costa**

Manaus, Amazonas, Brasil

Graduada em Educação Física pelo Centro Universitário do Norte, UNINORTE, Brasil. Professora da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade do Ensino do Amazonas (SEDUC/AM).

**E-mail:** [janner\\_costa@hotmail.com](mailto:janner_costa@hotmail.com)**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0944775538590662>**Alexandra Nascimento de Andrade**

Manaus, AM, Brasil

Graduada em Pedagogia (FSDB). Especialista em Gestão e Supervisão Escolar pela UNINORTE Laurent. Especialista em Metodologia do Ensino Superior pela Faculdade Salesiana Dom Bosco (FSDB).

Especialista em Gestão Escolar pela Faculdade Salesiana Dom Bosco (FSDB). Mestra em Educação em Ciências na Amazônia – Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Doutoranda em Educação na Amazônia – Educante - PGEDA (UFPA). Pedagoga da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade do Ensino do Amazonas (SEDUC/AM).

**E-mail:** [alexandra\\_deandrade@hotmail.com](mailto:alexandra_deandrade@hotmail.com)**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5280044643424044>**Marcela Dantas Ximenes**

Manaus, Amazonas, Brasil

Possui graduação em Educação Física e Pedagogia, Especialização em Metodologia do Ensino Superior e Mestrado em Atividade Física e Desporto (UMa/Portugal), reconhecido na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atualmente é Professora Bolsista da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Professora credenciada do Plano Nacional de Formação de Professores - CAPES/PARFOR/UEA. Atua principalmente nos seguintes temas: Ciências do Esporte e Exercício (treinamento com crianças e jovens) - Tem experiência na área de Educação, tecnologia educacional, esporte e saúde.

**E-mail:** [mximenes@uea.edu.br](mailto:mximenes@uea.edu.br)**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/6971778156264904>**Carolina Brandão Gonçalves**

Manaus, Amazonas, Brasil

Carolina Brandão Gonçalves, Universidade do Estado do Amazonas

Graduada em Pedagogia e mestre em Ciências da Comunicação, pela Universidade Federal do Amazonas. Doutora em Ciências da Educação pela Universidade do Minho (2010), Braga – Portugal, na área de Políticas, Administração e Sistemas educacionais. Atualmente é pesquisadora da Universidade do Estado do Amazonas, atuando no Programa de Pós-graduação em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia. Pedagoga do Museu Amazônico, e diretora da Divisão de Difusão Cultural - Universidade Federal do Amazonas. Também atua como professora no doutorado em Educação na rede de educadores da região Norte EDUCANORTE (UEA).

**E-mail:** [cbgoncalves@uea.edu.br](mailto:cbgoncalves@uea.edu.br)**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/8487067754847351>**Recebimento: 13/06/2020****Aprovação: 03/07/2020**



Q. Code

**Editores-Responsáveis**

Dr. Enéas de Araújo Arrais Neto, Universidade Federal do Ceará, UFC, Ceará, Brasil

Dr. Sebastien Pesce, Universidade de Orléans, França